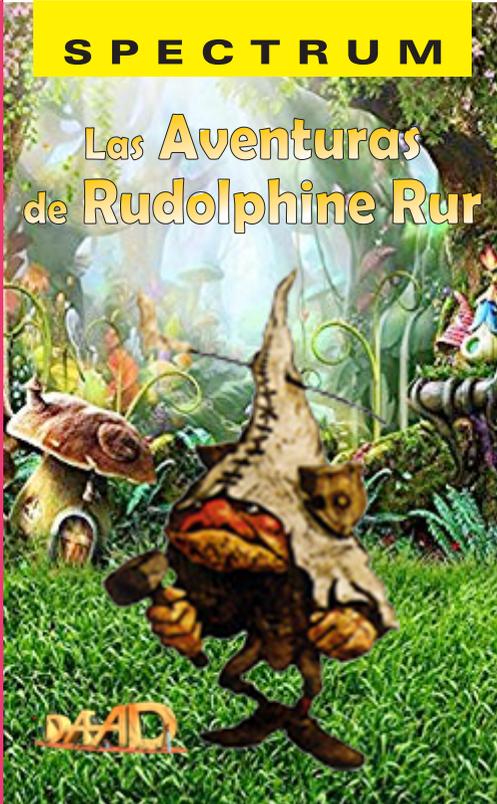


SPECTRUM

Las Aventuras de Rudolphine Rur



SPECTRUM

LAS AVENTURAS DE RUDOLPHINE RUR

¿Qué impulsará a Rudolphine Rur a abandonar su cómodo hogar y lanzarse a través de intrincados bosques y nevadas montañas hasta adentrarse peligrosamente en el desagradable mundo humano?

Captura: AMSTRAD CPC disco



LAS AVENTURAS DE RUDOLPHINE RUR

Rudolphine Rur (Rudolph para los amigos) está en una situación envidiable. Es dueño de su propia casa - árbol en la parte más elegante del Valle. Ha conseguido progresar en su profesión hasta llegar a ser respetado como Maestro Zapatero. Su familia goza de buena salud y en general se lleva bien con todos ellos (ejem). Parece que va a ser un otoño feliz en el Valle...

¿Qué impulsará a Rudolphine a abandonar su cómodo hogar y lanzarse a través de intrincados bosques y nevadas montañas hasta adentrarse peligrosamente en el desagradable mundo humano?

CÓMO SE JUEGA:

Este juego pertenece a aquello que se dio en llamar aventuras conversacionales, y que hoy en día se conocen también como interactive fiction. Podrás moverte por una serie de localizaciones, cada una de ellas conformada por una descripción (y un pequeño gráfico estático en algunas ocasiones). El juego consiste en explorar este mundo que el juego te ofrece, interactuar con los personajes que

encuentres, recoger y usar los objetos... en definitiva, realizar todo aquello que te permita superar los retos de la historia y pasar un rato divertido con ello.

La forma de dar órdenes es simple: debes escribir lo que quieres hacer, de forma sencilla, para que el ordenador te entienda. Básicamente utilizando la fórmula **VERBO + NOMBRE**, como por ejemplo:

>coger libro

>examinar cuchillo

>golpear planta

Ocasionalmente deberás utilizar estructuras más complicadas:

>dar queso a zorro

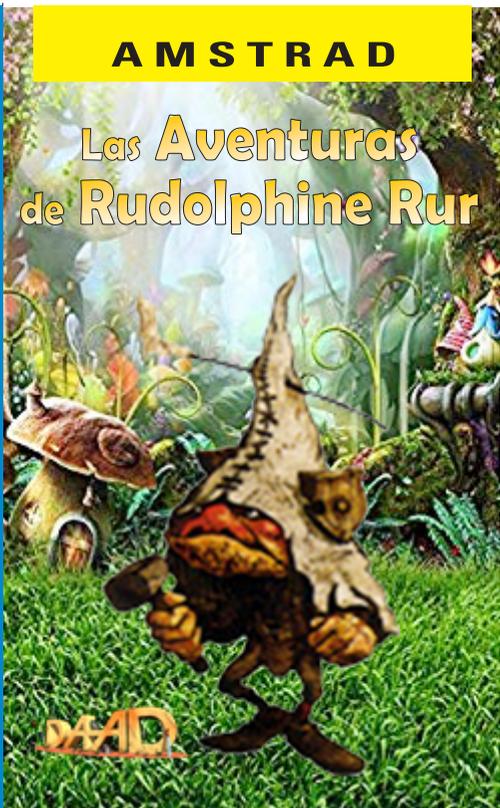
El juego tiene un vocabulario amplio pero limitado, así que si estás seguro de algo pero el ordenador no te entiende, prueba a escribirlo de otro modo o con distintas palabras. Seguramente funcionará.

Son comandos básicos en una aventura:

NORTE (N), SUR (S), ESTE (E), OESTE (O), NOROESTE (NO), SUBIR, BAJAR... para

AMSTRAD

Las Aventuras de Rudolphine Rur

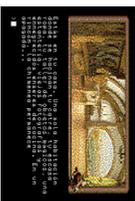


AMSTRAD

LAS AVENTURAS DE RUDOLPHINE RUR

¿Qué impulsará a Rudolphine Rur a abandonar su cómodo hogar y lanzarse a través de intrincados bosques y nevadas montañas hasta adentrarse peligrosamente en el desagradable mundo humano?

Captura: AMSTRAD CPC disco



LAS AVENTURAS DE RUDOLPHINE RUR

Rudolphine Rur (Rudolph para los amigos) está en una situación envidiable. Es dueño de su propia casa árbol en la parte más elegante del Valle. Ha conseguido progresar en su profesión hasta llegar a ser respetado como Maestro Zapatero. Su familia goza de buena salud y en general se lleva bien con todos ellos (ejem). Parece que va a ser un otoño feliz en el Valle...

¿Qué impulsará a Rudolphine a abandonar su cómodo hogar y lanzarse a través de intrincados bosques y nevadas montañas hasta adentrarse peligrosamente en el desagradable mundo humano?

CÓMO SE JUEGA:

Este juego pertenece a aquello que se dio en llamar aventuras conversacionales, y que hoy en día se conocen también como interactive fiction. Podrás moverte por una serie de localizaciones, cada una de ellas conformada por una descripción (y un pequeño gráfico estático en algunas ocasiones). El juego consiste en explorar este mundo que el juego te ofrece, interactuar con

los personajes que encuentres, recoger y usar los objetos... en definitiva realizar todo aquello que te permita superar los retos de la historia y pasar un rato divertido con ello.

La forma de dar órdenes es simple: debes escribir lo que quieres hacer, de forma sencilla, para que el ordenador te entienda. Básicamente utilizando la fórmula **VERBO + NOMBRE**, como por ejemplo:

>coger libro

>examinar cuchillo

>golpear planta

Ocasionalmente deberás utilizar estructuras más complicadas:

>dar queso a zorro

El juego tiene un vocabulario amplio pero limitado, así que si estás seguro de algo, pero el ordenador no te entiende prueba a escribirlo de otro modo o con distintas palabras. Seguramente funcionará.

Son comandos básicos en una aventura:

NORTE (N), SUR (S), ESTE (E), OESTE (O), NOROESTE (NO), SUBIR, BAJAR... para

moverte de un sitio a otro.

SALIDAS (X) para que te muestre las salidas posibles de la localidad en la que estás.

EXAMINAR (EX) para conseguir más información sobre objetos o personajes. Examinar te permitirá descubrir las claves de la aventura, nuevos objetos, etc. Es un comando básico de la aventura.

COGER, DEJAR, PONER, QUITAR, DAR, METER... para manipular los objetos.

INVENTARIO (I) lista los objetos que llevas cogidos y puestos.

LOAD, SAVE, para grabar tu estado en el juego y recuperarla en futuras partidas.

RAMSAVE, RAMLOAD, graba tu estado en memoria, pudiéndolo recuperar siempre que no apagues el juego.

Y otros muchos tales como: **AYUDA, EMPUJAR, GOLPEAR, LEER, TECLEAR, SALTAR, MONTAR, LLENAR, VACIAR, HABLAR, OIR, FROTAR, ABRIR, CERRAR,** etc. Piensa en cada momento el verbo más adecuado para la situación en la que estés, y qué es lo que harías en la vida real.

CONSEJOS Y COMENTARIOS:

No temas probar cosas nuevas, seguro que muchas de ellas te sorprenderán.

El inventario de Rudolphine puede ser casi ilimitado (¡es la magia de los bolsillos gnómicos!), por lo que no temas ir demasiado cargado. Se ha intentado evitar situaciones de bloqueo en la aventura, pero claro, si una puerta se abre con una llave y tú dejas la llave tirada por ahí...

Si de una forma u otra no consigues resolver el problema, puedes preguntar en el foro del **CAAD** (www.caad.es) o directamente por email a: dani.carbonell@gmail.com.

INSTRUCCIONES DE CARGA:

ZX Spectrum:

Introduce la cinta, teclea LOAD "", ENTER o utiliza la opción CARGADOR del menú y pon en marcha la cinta.

Amstrad CPC:

Introduce la cinta, teclea RUN", ENTER y pon en marcha la cinta.

CRÉDITOS:

Guion y programación por Dwalin (@Dwalin15).
Textos revisados por Ángel Villaverde.
El logo de DAAD es obra de Juan José Torres.

Programada originalmente en 2005, usando el parser Superglús de Carlos Sánchez (@uto_dev), siendo testada por Jenesis.

Fue portada al parser ngPaws de Uto (@uto_dev) en 2015, y publicada en internet: online.rudolphinerur.com

Y fue finalmente portada al parser DAAD de Tim Gilberts y Aventuras AD en 2020, contando con la ayuda de: Carlos Sánchez (@uto_dev), Pedro Fernández (@zona_fi), Javy Fernández (@DefectoDigital), Natalia Pujol (@ishwin74), José Manuel Ferrer (Morgul), Toni Gálvez (@TonimanGalvez) y toda la gente del canal de Telegram @RetroAventuras.

Dedicado a Rocío, mi ninfa particular, que durante más de 15 años aguantó con infinita paciencia mi persistente cháchara sobre el CAAD, gnomos, martillos y plantas carnívoras. Y a mis pequeños duendes, Emma y Biel.